

Magdalena Brammer

Senior Spielentwickler

✉ magdalena.brammer@example.de
☎ +49 40 7890 1234
📍 Hamburg, Deutschland
🌐 magdalenabrammer.dev
📄 linkedin.com/in/magdalenabrammer
📄 github.com/magdalenabrammer

Profil

Senior Spielentwickler mit 9 Jahren Erfahrung bei Daedalic Entertainment GmbH Hamburg (Deponia 4, The Lord of the Rings: Gollum) und Goodgame Studios GmbH Hamburg. M.Sc. Computer Animation + Game Programming (Filmakademie Baden-Wuerttemberg Animation Institut Ludwigsburg, Note 1,2). Tech-Lead-Verantwortung fuer 6 Engineers im Unreal Engine 5.4 + C++ + Niagara Stack. Deutscher Computerspielpreis DCP 2023 Nominierung.

Berufserfahrung

Senior Spielentwickler / Tech Lead 10/2021 - heute

Daedalic Entertainment GmbH Hamburg, Deutschland

Tech Lead eines 6-koeufigen Engineering-Squads fuer das Survival-Adventure Capes (Unreal Engine 5.4)

- Tech-Lead-Verantwortung fuer 6 Engineers in Unreal Engine 5.4 + C++ + Niagara fuer das unangekueendigte Survival-Adventure Capes mit Publisher Kepler Interactive
- Architektur des Inventory- und Crafting-Systems mit 22 referenzierten Sub-Systemen, p99-Item-Drop-Latenz 38 ms auf PS5
- Mentoring von 4 Junior- und Mid-Level-Engineers, davon 2 zu Senior befoerdert in 18 Monaten
- Owner der Build-Pipeline mit Unreal Horde + Buildkite + Helix Core, Cooked-Build-Groesse 92 GB auf 64 GB reduziert (-30%)
- GDC-2024-Talk zu Niagara-Particle-Optimierungen fuer Open-World-Spiele, 1.840 Live-Zuschauer

Spielentwickler 08/2016 - 09/2021

Goodgame Studios GmbH Hamburg, Deutschland

Spielentwickler im Empire: Four Kingdoms Live-Ops-Team und Engine-Migration

- Entwicklung von 84 Gameplay-Features in Unity 6 + C# fuer Empire: Four Kingdoms mit 4,2 Mio. monatlichen aktiven Spielern
- Lead der Engine-Migration von Goodgame-eigener Engine auf Unity 6 ueber 18 Monate, ARPDAU stabil bei 1,8 EUR gehalten
- Architektur des PvP-Battle-Systems mit Photon Quantum, 6.400 CCU p95 bei Roundtrip 38 ms

Fähigkeiten

Unreal Engine 5.4 + C++ + Niagara
Unity 6 + C# + DOTS + Burst
Photon Quantum + Mirror + Unity Netcode
Perforce P4V + Helix Core
Unreal Horde + Buildkite + Jenkins
Houdini + Niagara VFX-Authoring
Steamworks + EOS + PSN + Xbox Live
DeltaDNA + GameAnalytics

Sprachen

Deutsch	Muttersprache
Englisch	C2
Japanisch	B2

Stärken

Tech-Lead-Erfahrung

Habe 4 Engineers von Mid-Level zu Senior befoerdert in 18 Monaten - dokumentierte Promo-Pakete mit konkretem Tech- und Behavior-Evidence

DCP-Nominierung

Deutscher Computerspielpreis 2023 Nominierung fuer Capes Vertical Slice in Kategorie Bestes Deutsches Spiel - Branchen-Anerkennung

Ausbildung

M.Sc. Computer Animation + Game Programming

10/2014 - 09/2016

Filmakademie Baden-Wuerttemberg Animation Institut
Ludwigsburg, Deutschland

Computer Animation + Game Programming 1,2

B.Sc. Game Design + Game Programming 10/2011 - 09/2014

Hochschule der Medien HdM Stuttgart Stuttgart, Deutschland

Game Design + Game Programming GPA: 1,4

Projekte

Capes (unangekündigt, Daedalic + Kepler) 09/2023 - heute

Tech Lead fuer Survival-Adventure in Unreal Engine 5.4, vertikale Slice mit
Publisher signed, geplante Steam-Veroeffentlichung 2027

GDC 2024 Speaker: Niagara fuer Open-World

03/2023 - 06/2023

60-Min-Talk zu Niagara-Particle-Optimierungen, 1.840 Live-Zuschauer, 4,7/5
Speaker-Rating

Zertifikate

Unity Certified Expert Technical Artist 06/2024

Unreal Engine Authorized Instructor Level 3 11/2023

GDC Speaker (Game Developers Conference San Francisco)

03/2023

Houdini Certified Artist 06/2022

Engine-Migration-Erfahrung

Habe Empire: Four Kingdoms ueber 18 Monate ohne Live-Service-Unterbrechung migriert - extrem selten in dieser Tiefe in DACH-Lebenslaeufen

GI Gesellschaft fuer Informatik Senior-Mitgliedschaft

09/2021

Auszeichnungen

Deutscher Computerspielpreis DCP Nominierung 03/2023

Capes Vertical Slice in Kategorie Bestes Deutsches Spiel